PlayStation
レガイア
伝説

レガイア伝説～

Story

「はじまりの物語」

天を生み、地を生み、海を生み…。
森羅万象を生みだした神は最後に
この世界を支配するものとして、人間を生みだした。

しかし、神の知恵を授かった人間といえども、
その肉体は野獣より弱く、その心はうつろいやすく、
いくたびも滅びの危機を迎えた。

人間の未来を案じた神は
かれらを補うために、大いなる力をあたえた。

＜獣＞であった。

歴史といわれる記憶の黎明期から、
人類は＜獣＞とともにあった。

＜獣＞とは人間とともにあり、
人間の意志により、人間の能力を飛躍的に高める生物。

人間が身に着けるまえの＜獣＞は、鉱物と見まがうような存在。
だが…、

お問い合わせ:
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444
※ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

SCPS 10059

人間に触れた＜獣＞は姿を変え、
秘められた能力を人間にあたえる。

＜獣＞さえあれば、人間は自身より重いものを持ち上げ、
大空を自由に飛翔できた。

しかし、その時代は幕を閉じた。

どこからか流れだした＜霧＞が
世界をおおったとき、
＜獣＞とともに繁栄した世界は変貌した。

濃密な＜霧＞に包まれたとき、
従順にしたがっていた＜獣＞が人間に反旗をひるがえしたのだ。

Line

＜獣＞は意志を持ち、単独で人を襲った。
人に装着した＜獣＞は、人の心を支配し、邪悪な獣にした。

神は人間をみすてたのか…。

文明は崩壊した。人類は黄昏の時代を迎えた。

＜霧＞から逃げのびた人間たちは、
辺境の地で身を寄せあうようにして生きていた。

希望の残り火を
わずかな心の支えとして…。

レガイアの世界

WORLD of LEGAIA

＜霧＞の恐怖に満ちたレガイアの世界。
巨大な壁により＜霧＞の進入を防いでいる辺境の小さな村、リム・エルムから物語は始まります。
まずは、物語のキーワードを紹介しましょう。

＜獣＞セル

宝石のような鉱物の姿をした、無限に近い力と永遠に近い生命を持つ生き物です。＜獣＞は、人間が意志をもって身に付けることにより、空を飛ぶことができたり、動物と心をかわすことができるようになります。しかし、謎の＜霧＞に触れることによって邪悪な生き物となり、人間を襲うようになってしまったのです。

＜聖獣＞ラ・セル

＜獣＞の中でも特別な存在で、＜霧＞に触れても善良な力を保つことができます。独立した意志をもっていて、装着した人間と心をかわすことができます。＜聖獣＞は創世樹と呼ばれる樹の中に宿り、希望にあふれる人間との出会いを待っています。

PROLOGUE

＜創世樹＞そうせいじゅ

半ば眠っている状態で生えている樹。創世樹の中には＜聖獣＞が目覚めの時を待って寄生しています。創世樹は人々の純粋な平和の願いや希望が、＜聖獣＞の力と合わさることにより眠っていた能力が目覚めます。その能力は周囲の＜霧＞を晴らし、邪悪な生き物を浄化させることができます。

＜霧＞きり

＜獣＞がこの＜霧＞に触れると、邪悪な意志を持ち狂暴になってしまいます。そして＜獣＞は単独で人間を襲うばかりではなく、＜獣＞を身に着けている人間の精神も支配して怪物にしてしまいます。＜霧＞はどこから何のために発生しているのか謎に包まれています。

Contents

Contents

目次

コントローラの使い方

コントローラの各ボタンを通常時と戦闘時の2つに分けて説明します。なお、コントローラのバイブレーション(振動)機能のON/OFFの切り替えは、メニュー画面の『コンフィグ』で設定することができます。

アナログスティックのない、通常のコントローラでも操作ができます。操作方法はアナログコントローラ(DUAL SHOCK)と同じです。

L1ボタン:野外フィールドで全体マップを見ることができます。フィールド以外では、◎ボタンと同じ役割をします。

方向キー
(通常時):選択肢のカーソルの移動。キャラクターを上下(奥・手前)左右に移動。マップの位置によっては、行き止まりでもジャンプして進むこともあります。
(戦闘時):戦闘時の選択項目が上下左右に並んでいる場合、直接選択したい方向へ押すと、そのまま選択決定になります。項目の決定後は敵(味方)の選択が行えます。

△ボタン
(通常時):メニュー画面を開きます。
(戦闘時):攻撃コマンドの入力時に、覚えているアーツコマンドを表示します。△ボタンを押すたびにページ送りされます。

R1ボタン:R1ボタンを押しながら方向キーを入力すると、キャラクターのダッシュ移動ができます。(フィールドではダッシュできません)

◎ボタン
(通常時):項目の決定。棚や引き出しなどを調べたり、人に話しかけたりできます。
(戦闘時):[コンフィグ]のバトルコマンドの決定が、◎ボタンになっていた場合、バトルコマンドの項目決定を行います。

⊗ボタン
(通常時):項目のキャンセル。R1ボタンと同じように、⊗ボタンを押しながら方向キーを入力すると、キャラクターのダッシュ移動ができます。(フィールドではダッシュできません)
(戦闘時):項目のキャンセル。コマンドメニューの画面が1つ手前に戻ります。

□ボタン
ミニゲーム時のみ、使用します。

SELECTボタン
(通常時):メニュー画面を開くことができます。

STARTボタン:使用しません。

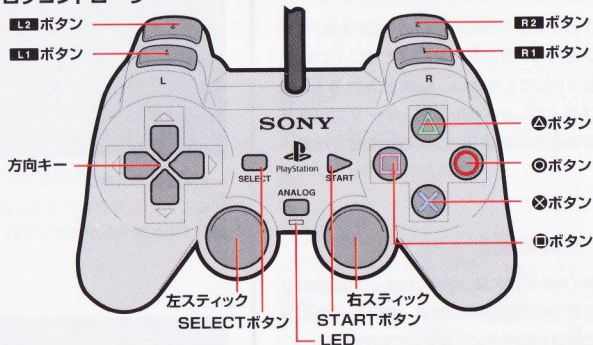
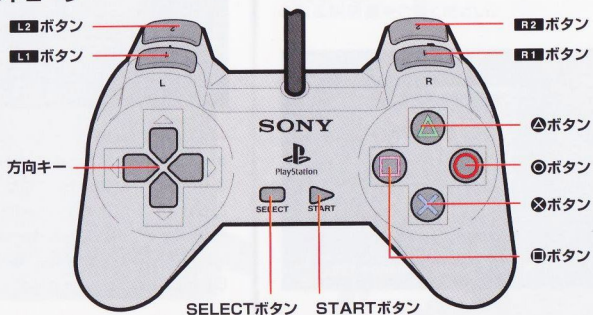
L2ボタン:項目のキャンセル。⊗ボタンと同じ役割になります。(ダッシュはできません)

R2ボタン:使用しません。

左右スティック:使用しません。

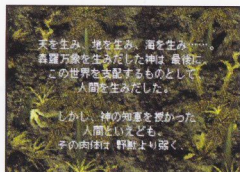
コントローラの使い方

アナログコントローラ
L2ボタン
L1ボタン
R2ボタン
R1ボタン
△ボタン
○ボタン
×ボタン
□ボタン
方向キー
SONY
PlayStation
SELECT
START
ANALOG
L
R
左スティック
右スティック
SELECTボタン
STARTボタン
LED
コントローラ
L2ボタン
L1ボタン
R2ボタン
R1ボタン
△ボタン
○ボタン
×ボタン
□ボタン
方向キー
SELECTボタン
STARTボタン

ゲームの始め方

初めてゲームをプレイされる方へ

プレイステーション本体の『OPEN』ボタンを押し、ホルダーを開けてCD-ROMをセットしてください。電源を入れると、ロゴおよび、タイトル画面、オープニングデモの順に流れます。これで準備完了です。

タイトル画面

タイトル画面には『NEW GAME』、『CONTINUE』の2つの項目があります。方向キーの上下で選び、◎ボタンで決定してください。

NEW GAME

初めてゲームをプレイするときに選びます。選択するとゲームが始まります。

CONTINUE

ゲームの続きを行うときに選びます。選択すると以前にセーブしたデータからプレイすることができます。メモリーカードのスロット(メモリーカード差込口)と、セーブデータのナンバーを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

メモリーカードの使用について

別売りのメモリーカードを使用すると、ゲームのセーブデータを残すことができます。その際、ゲームデータ1つにつき、メモリーカードの記録用ブロックを1つ使用します。メモリーカードがなくてもプレイできますが、セーブデータを残すことはできません。

セーブ方法

プレイステーション本体のスロット（メモリーカード差込口）1、もしくは2に、セーブが可能な空きブロックのあるメモリーカードを差し込みます。方向キーでセーブしたいブロックを選び、◎ボタンで決定します。メッセージが表示されますので、方向キーと◎ボタンで「はい」を選んでください。

メモリーカードのデータを消すには

メモリーカードに記録されているセーブデータ（データ）を消したい場合、プレイステーション本体のメモリーカードの画面で消去することができます。操作方法、および空きブロックを作る方法は、プレイステーション本体の取扱説明書をご覧ください。

ゲームの進め方

ゲームの基本操作や画面の見方を、ゲームの流れに合わせて説明します。ゲームを進めるうえで重要なことばかりなので、しっかり覚えておきましょう。

プロローグ

タイトル画面で『NEW GAME』を選ぶと、「レガイア伝説」のプロローグが紹介されます。不思議な生き物〈獣〉を使った文明の存在、世界を恐怖に陥れた謎の〈霧〉の到来…。そのような出来事から十数年たった、ある大陸の南に位置する海辺の村から物語が始まります。その村で暮らす青い髪の少年が物語の主人公です。

名前入力

主人公の名前を最高4文字まで入力することができます。方向キーの上下左右で文字の選択、◎ボタンで文字の決定です。名前が決まったら、ウィンドウの右下に表示されている『決定』を選んで、◎ボタンを押してください。

1 カーソル：方向キーの上下左右で、文字を選択する矢印です。

2 消去：◎ボタンを押すたびに、入力した文字が1文字ずつ消せます。

3 かな/カナ変換：◎ボタンを押すたびに、文字がひらがな、カタカナに変換します。

4 英数変換：文字をアルファベット、数字に変換したい場合に選びます。

5 キャラクター名：最初に付けられている名前です。名前が決まらない場合に選びましょう。

6 決定：選択するとメッセージが表示されます。「はい」を選ぶと名前入力は終了です。

会話

他のキャラクターに接触して◎ボタンを押すと、画面上にメッセージウィンドウが開いてセリフが表示されます。◎、⊗ボタンのどちらかを押すとメッセージを送ることができます。中には物語を進めるうえで重要なヒントもあるので、必ず話を聞くようにしましょう。

選択肢について

セリフの途中で、選択肢が出てくる場合があります。方向キーの上下で好きなほうを選び、◎ボタンで決定してください。

町の中での行動

町の中では方向キーを使ってキャラクターを移動させるほか、以下の動作ができます。

ダッシュ

⊗ボタン（R1ボタン）を押しながら方向キーを操作すると、ダッシュ移動ができます。

ドアを開ける

ドアに接触すると、自動的にドアが開いてそのまま中に入ることができます。

ジャンプ

行き止まりに見えても、方向キーを押すとジャンプして移動することもあります。

ゲームの進め方

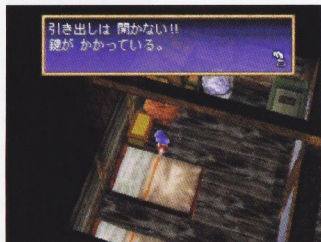
施設の中での行動

室内に入ると、キャラクターを中心にズームアップされます。室内にドアがあれば隣りの部屋に、階段があれば二階（地下）に行くことができます。

調べる

室内のタンスやツボなどの前で◎ボタンを押すと、調べたメッセージが表示されることがあります。

アイテムの入手

室内のタンスやツボなどを調べると、アイテムが手に入ることがあります。何を入手したかはメッセージで表示され、自動的に持っているアイテムの中に加えられます。

イベント

物語を進めていくと、イベントシーンに入ることがあります。イベントシーンの間は、キャラクターが自動的に動くので、一時的に操作はできなくなります。

トッドとの稽古

村の砂浜に、トッドという格闘家が立っています。彼に話しかけると、戦闘の基本を学ぶための特訓を受けることができます。敵との戦闘前に行なっておきましょう。

施設の種類

町や村には武器・防具屋、道具・アクセサリー屋、宿屋の3つの施設があります。建物の前に看板がでており、店主に話しかけると売買をすることができます。

武器・防具屋

剣やトンファーなど手に装備する武器や、鎧や兜など身に付ける防具が売られています。

道具・アクセサリー屋

宝珠や指輪など身に付けるアクセサリーと、回復アイテムなどの消耗品が売られています。

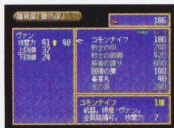
宿屋

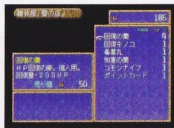
HPとMPを完全に回復してくれます。

買い物のしかた

店主の前で◎ボタンを押すと、商品リストが表示されます。『買う』、『売る』、『やめる』の中から何をするかを選んでください。

【買う】

商品のリストが表示され、方向キーで選べます。その際、画面の左に装備者とパラメータの変動、右下に効果と持ち数が表示されます。◎ボタンで決定し、装備するかアイテムに加えるかを選んでください。

【売る】

持っているアイテムのリストが表示され、方向キーの上下で選択できます。その際、画面の左に効果と売り値、左下にはスキルが表示されます。◎ボタンで決定すると、何個売るかを方向キーの左右で入力できます。

【やめる】

◎ボタンで決定すると、買い物画面から抜けることができます。⊗ボタンでも抜けられます。

フィールドマップ

村から出ると、広大なフィールドマップになります。方向キーを使ってキャラクターを動かして、次の目的地まで進むことができます。町や建物など目的の場所に接すると、中に入ることができます。

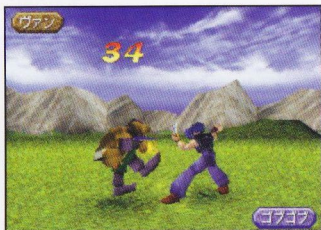
全体マップの見方

フィールドマップ上でL1ボタンを押すと、マップを見ることができます。画面上にはキャラクターの現在地を表す赤いシンボル、一度訪れた地名、左下に全体マップが表示されています。方向キーの上下左右でマップの表示を移動させることができます。

秘伝の像について

旅人の泉の右がわには、4体の秘伝の像が立っています。それぞれの台座には、『戦闘』、『アクセサリー』、『召喚技』、『必殺技』の心得が書かれており、戦闘シーンで役立つ情報が入手できます。台座の前で◎ボタンを押すと、心得の項目が表示されるので、方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定してください。

戦闘

フィールドマップ上には＜霧＞に侵された敵たちが待ち構えています。戦闘になると画面が切り替わり、バトルシーンに突入します。敵を倒すと経験値やお金などが手に入ります。（戦闘に関してはＰ28参照）

セーブについて

メモリーカードがあれば、ゲームを中断したいときにセーブデータを残すことができます。セーブは、セーブポイントとフィールドマップ上のメニュー画面で行えます。

セーブポイント（記憶の像）

町の中やダンジョン内に青く光るセーブポイントが立っているときがあります。ポイントに近づき◎ボタンを押すと、セーブ画面に切り替わり、セーブを行うことができます。

フィールドマップ

△ボタン（SELECTボタン）で開くメニュー画面で『セーブ』の項目を選択します。セーブ画面に切り替わり、セーブを行うことができます。セーブ項目はフィールドマップ以外の場所では、暗く表示され選択できません。

メニュー画面では、現在のキャラクターの状態を確認できるほか、装備をしたり、アイテムの使用や<獣>の召喚を行うことができます。また、セーブやコンフィグもこの画面で行うことになります。大切な画面ですので、見方は必ず覚えておきましょう。

基本画面の見方

戦闘中以外のときに△ボタン（SELECTボタン）を押すと、メニュー画面が表示されます。項目は全部で７つありますので、見たい項目を方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定してください。また、メニュー画面から抜けたいときは、⊗ボタンを押してください。

1 メニュー項目：メニューには、アイテムからセーブまで７つの項目があります。

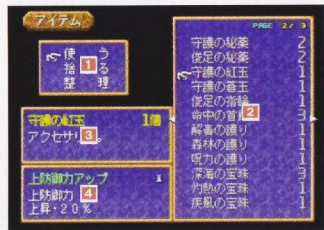
2 カーソル：項目を選ぶための矢印です。方向キーの上下（左右）で移動します。

3 キャラクターステータス：キャラクターの現在のLV、HP、MP、APの状態が確認できます。

4 現在の持ち金：現在プレイヤーが持っているお金です。単位はGで表示されています。

5 現在のプレイ時間：今までプレイしたトータルの時間表示です。

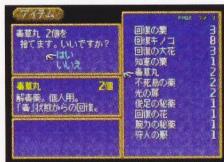
アイテム

アイテムを選択すると、『使う』、『捨てる』、『整理』の３つの項目と、現在手に入れているアイテムのリストが表示されます。項目は方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定します。⊗ボタンで前のウィンドウに戻ります。

1 メニュー項目：『使う』、『捨てる』、『整理』の３項目が選択できます。

2 アイテムリスト：現在手に入れているアイテムの一覧です。

3 名称・効果：アイテムを選んだときの効果、持っている数が表示されます。

4 属性・スキル：アクセサリーの特殊効果、属性が表示されます。

メニュー項目

【使う】：現在持っているアイテムが表示されます。使いたいアイテムを方向キーで選択し、◎ボタンを押してください。使用先のキャラクターを方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定すれば完了です。文字が暗くなっているアイテムは使用できません。

【捨てる】：現在持っているアイテムが表示されます。捨てたいアイテムを方向キーで選択し、◎ボタンを押してください。「いいですか？」とメッセージが表示されるので、「はい」を選ぶと終了です。ただし、選んだアイテムは、持っている数に関わらず、すべてまとめて捨ててしまうことになります。また、重要アイテムは暗く表示されて捨てられません。

【整理】：現在持っているアイテムを種類別に整理することができます。◎ボタンを押すと、回復アイテムなど使用頻度の高いアイテムから順に並び変わります。

召喚

浄化して取り込んだ＜獣＞を召喚することができます。召喚させるキャラクターを方向キーの上下で選び、◎ボタンを押します。右の召喚リストにカーソルが表示されるので、方向キーの上下で選択して、◎ボタンで決定してください。光獣系の召喚では、さらに回復するキャラクターを指定します。終了するときは⊗ボタンを押してください。ただし、ここで召喚できるのは、回復系の＜獣＞だけです。

1 キャラクター名：現在のキャラクターのLVと、残りMPを表示しています。

2 召喚リスト：召喚できる＜獣＞の属性と名称のリストで、カーソルが表示されると召喚できない＜獣＞の名称は暗くなります。方向キーの左右でページをめくってください。また、光獣系の召喚を選んだ場合、回復するキャラクターの指定先になります。

3 名称・効果：召喚できる＜獣＞の技名と効果、召喚LV、消費MPを表示しています。

召喚レベルについて

召喚技を繰り返して使うことにより、召喚LVというパラメータが上昇して威力が増大します。さらに、召喚LVが高くなると、本来の威力にプラスして付加効果が発揮されることもあります。ただし、経験値などの表示はありません。

装備

キャラクターに武器、防具、アクセサリーを装備させることができます。装備させたいキャラクターを方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定します。次に装備したい部位を選ぶと、該当する装備品のリストが右に表示されますので、リストから装備させたい品目を選択し、◎ボタンで決定すれば装備完了です。⊗ボタンで前のウィンドウに戻ります。

最強装備にする

『最強装備にする』を選択すると、自動的に一番強い装備を身に付けてくれます。右に装備可能な最強の武器、防具の名称が並ぶので、◎ボタンひとつで装備が完了します。装備品の数が多い場合に使うと便利です。

1 キャラクター名：装備するキャラクター名です。方向キーの上下で選択できます。

2 装備リスト：持っている装備品リストです。種類ごとに表示されており、『E』のマークは、現在装備している品を表しています。

3 現在の装備：現在、そのキャラクターが身に付けている装備です。

4 名称と効果（装備品の効果）：装備品の効果と強さを表示しています。

5 特殊効果（スキル）：アクセサリーの特殊効果を表示します。

アクセサリーについて

最大3個まで装備ができるアクセサリーは、戦闘や移動でキャラクターの能力を高める『スキル』が宿っています。スキルには装備した個人に効果的な『個別スキル』と、全員に効果的な『全体スキル』の2種類があり、それぞれ、アイテムの説明画面に『I』（個別）、『A』（全体）のどちらかが表示されています。また、複数のアクセサリーを装備した場合、スキルは併用できます。

メニュー画面の見方

ステータス

キャラクターの状態を確認したいときは、このステータス画面を開きます、それぞれのキャラクターの能力値、修得技、パラメータなどをチェックできます。

1 状態

右のウィンドウでキャラクターの現在のHP、MPの状態、強さ、装備、経験値、次のLVまでに必要な経験値などが確認できます。

1 キャラクター名：方向キーの上下でステータスを見たいキャラクターを選択できます。

2 項目切り替え：方向キーの左右で、『状態』、『スキル』、『召喚』、『技』の４つの項目が切り替わります。

3 キャラクター属性：キャラクターの現在LV、身に着けている<聖獣>の属性とLVを表示しています。

4 パラメーター一覧：それぞれのキャラクターのパラメーター一覧です。

属性について

<獣>は地・水・火・風・雷・光・闇の７種類ある元素のいずれかに属しており、その召喚技にも属性があります。<聖獣>の属性と、召喚する<獣>の属性との相性によって、技の威力が増減します。

基本ステータス

●LV：キャラクターの現在レベルを表します。

●聖獣LV：身につけた<聖獣>の現在のレベルです。

●HP：キャラクターの体力値です。数値が多いほど体力があることになります。左の数値が現在の値、右が最大値です。

●MP：精神力値で、召喚技をどのくらい使えるかを表し、召喚技を使うたびに減っていきます。左の数値は現在の値、右は最大値です。

●AP：アーツポイントと呼び、戦闘時にアーツを使用するために必要となります。

●攻撃力：キャラクターの攻撃力です。数値が大きいほど与えるダメージが大きくなります。

●上防御力：上段へのダメージを軽減させる数値です。頭の装備、体の装備によって上昇します。

●下防御力：下段へのダメージを軽減させる数値です。体の装備、足の装備によって上昇します。

●素早さ：キャラクターの攻撃順序、敵の攻撃に対するガード確率に影響する数値です。

●賢さ：数値が高いほど、召喚技の威力、敵の特殊攻撃によるダメージ値に影響します。

●行動力：戦闘中、画面下方に表示されている行動力ゲージの長さを表しています。

※各項目の数値は、右が本来の値で、左が修正値となります

●経験値：戦い方の経験を数値化したものです。戦闘で敵を倒すごとに増えていき、一定の値に達するとレベルアップします。

●次のレベル：次にレベルアップするまでに必要な経験値です。

●属性：地・水・火・風・雷・光・闇の7種類があります。地と風、火と水、光と闇は反属性です。

●武器：ナイフ、剣、斧など手に装備するの武器を表します。攻撃力に影響します。

●防具（頭）：頭部の防具を表します。上防御力に影響します。

●防具（体）：鎧や服などの防具を表します。上、下防御力に影響します。

●防具（足）：足の防具を表します。下防御力と、蹴りでの攻撃力に影響を与えます。

●アクセサリー：身に付けるアクセサリーを表します。パラメータを変化させる場合もあります。

メニュー画面の見方

メニュー画面の見方

② スキル

現在身につけているアクセサリーの効果の確認ができます。アクセサリーには属性に関わるものもありますので、チェックしておきましょう。

1 現在のレベル
選択したキャラクターの現在のLVです。

2 <聖獣>レベル
身につけている<聖獣>の現在LVです。

3 アクセサリー名
アクセサリーの名称です。

4 効果
アクセサリーの効果、属性の説明です。

③ 召喚

戦闘で取り込んだ<獣>の確認ができます。キャラクターを選択すると、リストのほうにカーソルが現れ、方向キーの上下で各<獣>の技と効果、使用範囲が見られます。さらに、もう一度◎ボタンを押すともうひとつカーソルが現れ、2つのカーソルで<獣>を入れ替えることができます。⊗ボタンで前のウィンドウに戻ります。

1 <獣>の名称：選んだ<獣>の属性と名称です。

2 召喚レベル：各<獣>の召喚LVです。繰り返し使用することでLVは上がります。

3 消費MP：その<獣>を召喚するときに消費するMPの数値です。

4 効果説明：選択した<獣>の技と、その効果が表示されます。

4 技

戦闘で使用できる、各キャラクターのアーツ(必殺技)が確認できます。技を選択すると、リストのほうにカーソルが現れ、方向キーの上下で技のコマンドと効果が見られます。⊗ボタンで前のウィンドウに戻ります。

1 技名：技の名前です。アーツの種類により、文字の色が変わります。

2 消費AP：選択した技を使用したときに消費するAPの数値です。

3 コマンド・効果：選択した技のコマンドと効果が表示されます。

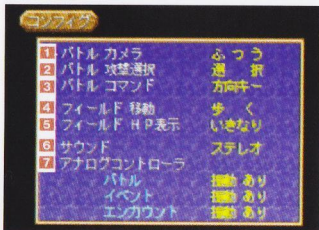
攻撃力について

攻撃力は、キャラクターの本来もっている攻撃力に、装備の攻撃力がプラスされて表されます。ちなみにアーツが発動するときの攻撃力は、"キャラクターの本来の攻撃力"+"<聖獣>の攻撃力"+"全装備の攻撃力の合計"+"アクセサリーによる調整"となっています。また<聖獣>の攻撃力は、<創世樹>の覚醒によりアップします。

コンフィグ

サウンドやバトル時の操作など、ゲームの設定を自分に合ったものに変更することができます。方向キーの上下で項目を選択し、◎ボタンを押します。その内容に関するウィンドウが表示されるので、変更したい項目を方向キーの上下で選択し、◎ボタンを押してください。終了したい場合は、⊗ボタンで前のウィンドウに戻ります。

コンフィグ

1	バトル カメラ	ふつう
2	バトル 攻撃選択	選 択
3	バトル コマンド	方向キー
4	フィールド 移動	歩 く
5	フィールド HP表示	いきなり
6	サウンド	ステレオ
7	アナログコントローラ	
	バトル	振動 あり
	イベント	振動 あり
	エンカウント	振動 あり

1 バトルカメラ：バトル時のカメラの動きを変更できます。『激しい』『ふつう』『穏やか』の3項目があります。

2 バトル攻撃選択：バトル時の攻撃選択の短縮ができます。『選択』『オート』『コマンド』の3項目があります。

3 バトルコマンド：バトル時のコマンド操作の変更ができます。『方向キー』か『◎ボタン』のどちらかが選べます。

4 フィールド移動：フィールドマップ上での移動の変更ができます。『歩く』か『走る』のどちらかが選べます。

5 フィールドHP表示：移動時に画面に表示されるキャラクターHPの出方の変更ができます。『いきなり』『のんびり』『表示しない』の3項目があります。

6 サウンド：音響設定ができます。『ステレオ』か『モノラル』のどちらかが選べます。モノラルのテレビの場合は必ず「モノラル」にしてください。

7 アナログコントローラ(DUAL SHOCK)

バトル：戦闘中のダメージ等による振動設定ができます。

イベント：イベント時の振動設定ができます。

エンカウント：敵と遭遇したときの振動設定ができます。

ロード

メモリーカードにセーブデータを残している場合、ゲームを中断して、セーブデータからやり直すことができます。メモリーカードのスロット（メモリーカード差込口）を選び、ロードしたいセーブデータのナンバーを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

セーブ

ゲームを中断して、セーブデータを残せます。プレイステーション本体のスロット（メモリーカード差込口）を選び、セーブしたいナンバーを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。なお、すでに記録されているセーブデータに上書きをする場合、以前のデータは消えてしまいます。

セーブの手順

スロットを選ぶ
▼
何番にセーブするかを選ぶ
▼
セーブをしていいかの確認
▼
◎ボタンでセーブ

今までにない独自の戦闘システムとして、タクティカル・アーツ・システム(TAS)を採用しています。TASでの戦い方をマスターして、その魅力を存分に味わってください。

タクティカル・アーツ・システム(TAS)

プレイヤーが攻撃方法を自在に組み立てることのできる戦闘システムです。わかりやすいコマンド入力により、誰でも簡単に、格闘ゲームさながらのアクションや戦略性を楽しむことができます。さらに、特定の順番でコマンド入力をすれば、強力なアーツ(必殺技)を出すこともできます。

画面の見方

1 攻撃コマンド

『戦う』を選んだときに表示される、攻撃方法のコマンドです。それぞれ、方向キーの上下左右に対応しています。

2 AP(アーツポイント)ゲージ

APとは、アーツ(必殺技)を出すのに必要となる気力のことです。APは、毎ターン少しずつ増えていきますが、アーツを使うと、必要な分だけ消費されます。また、『気合』コマンドを使ったり、ダメージを受けることで、APの量は激しく上昇します。

3 行動力ゲージ

各キャラクターの行動力を示すゲージです。行動力の値が高いほどゲージも長くなり、1回の攻撃で入力できるコマンドも多くなります。キャラクターのレベルを上げると、行動力も増えていきます。

戦闘

攻撃方法

戦闘での攻撃方法には、以下の４種類があります。相手に合わせて、効果的な攻撃を組み立ててください。

上蹴

上段へのハイキックです。空中に浮かんでいるモンスターに対しては効果的ですが、小型のモンスターには当たらないので、基本的には効果がありません。

右手→聖獣

※ノアの場合は左右が変わります

利き腕での攻撃で、＜聖獣＞と出会うことによってコマンドが変化します。冒険を進めていくと、＜聖獣＞は武器としてレベルアップし、攻撃力が増えていきます。

武器または左手

※ノアの場合は左右が変わります

装備した武器での攻撃です。キャラクターと武器には相性があり、得手不得手により行動力の消費量が異なります。できるだけ得意な武器を装備させるようにしましょう。

下蹴

下段へのローキックです。上蹴とは逆に、小型のモンスターにはとても効果的ですが、空中に浮かんでいるモンスターには届かないので、効果がありません。

戦闘の流れ

TASでの戦闘の手順を、実際の戦闘の流れに合わせて具体的に説明します。画面の見方やコマンドの意味も、それぞれの場面に合わせて紹介していきます。

モンスター出現

モンスターと遭遇すると画面が切り替わり、出現したモンスターの姿と名称が表示されます。

『戦う』か『逃げる』かを決定

そのときの状況に応じて、『戦う』か『逃げる』を選択します。コマンドは方向キーの左右に対応しています。

上から、キャラクターの名前とレベル、HPの現在値と最大値、MPの現在値と最大値を表示しています。異常ステータスはレベルの欄に表示されます。

戦う

逃げる

逃げられないことも

『逃走開始』か『再選択』かを選びます。ただ、『逃走開始』を選んでも逃走に失敗することがあります。

コマンドを選択

キャラクターごとに、行動の基本となるコマンドを、方向キーの上下左右で選択します。右の位置には、装着している<聖獣>の名前が表示されます。

攻撃

気合

!『気合』コマンド

APを急激に増加させ、同時に行動力ゲージを伸ばします。さらに、相手からの攻撃を防御する力も上がります。

アイテム

<聖獣>（メータ／テルマ／オズマ）

アイテムを利用

アイテムのウィンドウが表示されますので、使用したいアイテムを選び、誰に使うのかを決定しましょう。

<獣>モンスターを召喚します

<獣>モンスターの召喚レベルと、消費MPが表示されます。

その<聖獣>が吸収した<獣>モンスターが表示されますので、召喚したい<獣>モンスターを選び、使う相手を決定してください。（召喚に関してはP38参照）

戦闘

攻撃モードの選択

攻撃方法の入力モードを選びます。状況に応じて使い分けましょう。

コマンド

攻撃コマンドを入力

4種類の攻撃コマンドを、行動力ゲージに入力していきます。入力したコマンドを取り消したいときは、✕ボタンを押してください。また、入力をゲージの途中で終了したいときは、その場で○ボタンを押してください。△ボタンでは覚えているアーツコマンドの確認ができます。

コマンド入力が終了したら、攻撃する相手を選びます。

オート

自動で戦います

攻撃コマンドの入力が自動的に行われ、ときにはアーツを発動することもあります。ただ、必ずしも効果的な攻撃を行うとはかぎりません。

キャラクター全員の選択を終了

全員の選択を終了したら、各キャラクターの行動が画面の左下に表示されますので、『戦闘開始』か『再選択』を選びます。

戦闘開始

再選択

戦いが始まります

素早さの数値が高い順に、攻撃を行います。一撃ごとにダメージが表示され、最後にヒットした数とトータルのダメージが、キャラクターごとに表示されます。

逃走に成功するか、どちらかが全滅するまで、戦闘は続きます。戦闘終了まで、同じ操作を繰り返してください。

勝利

経験値とお金を手に入れます

戦闘に勝利すると、経験値とお金(G)を手に入れることができます。また、同時にアイテムを入手することもあります。

敗北

全員が気絶すると敗北

HPが0になると、そのキャラクターは戦闘不能となります。パーティ全員が戦闘不能となるか石化することで敗北となり、タイトル画面に戻ってやり直しです。

もう1度やり直し

『再選択』を選ぶと、最後のキャラクターの行動がキャンセルされます。さらに前のキャラクターに戻りたいときは、⊗ボタンを押してください。

アーツ 必殺技

各キャラクターには、それぞれ独自のアーツが設定されています。４種類の攻撃コマンドを決められた順番通りに組み合わせることで、アーツを出せるようになるのです。また、アーツを出すにはAPが必要となり、その量は使用する技によって違ってきます。

アーツの種類

アーツには、その威力に応じていくつかの種類があります。下の２つ以外にも用意されていますので、探してみてください。

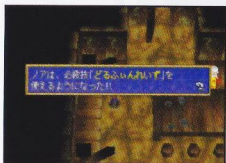
アーツ～必殺技～

通常の攻撃よりも強力な攻撃を行います。相手に対して、連続でコンビネーション技を繰り出します。

ハイパーアーツ～超必殺技～

アーツよりもさらに威力ある攻撃です。それぞれのキャラクターごとに、属性に合わせた攻撃を行います。

アーツの習得方法

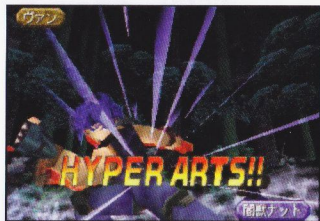
戦闘中、攻撃で『コマンド』を選び、様々な組み合わせのコマンドを入力してみましょう。このとき、コマンドが設定された組み合わせとなり、その技を使うのに必要なAPがあれば、アーツを習得することができます。一度習得したアーツは、コマンドの入力時に△ボタンを押すことで確認できるようになります。

↑町などにいる人が、コマンドを教えてくれることがあります。

↑習得するために、特殊なアイテムを必要とするものもあります。

『オート』モードでは

攻撃の際に『オート』を選んだ場合、攻撃コマンドの入力は自動で行われてしまいます。このとき、すでに覚えているアーツを使うことはあるのですが、新しいアーツを習得することはほとんどありません。アーツを習得したい場合は、自分でコマンドを入力するようにしましょう。

アーツの使用方法

『コマンド』攻撃の場合は、使いたいアーツコマンドを入力したうえで、その技の消費する以上のAPがあれば、アーツを使用できます。また、『オート』攻撃では自動的に使用されます。

①コマンド入力画面へ

『コマンド』攻撃を選び、攻撃コマンド入力画面にします。アーツを効果的に使いたいときは、必ず自分で入力するようにしましょう。

②アーツコマンドの入力

行動力ゲージに合わせて、攻撃コマンドを決められた順番で入力していきます。行動力が余っている場合は、アーツコマンドの前後に違う攻撃コマンドを入力してもかまいません。

【例】アーツコマンドが↑↓↑の場合
←↑↓↑でも↑↓↑→でもOK

複数のアーツコマンドを入力した場合

行動力ゲージが長くなれば、複数のアーツコマンドを同時に入力できるようになります。もちろん、APは発動するアーツの分だけ必要になります。もし、APがすべての技を使用するのに足りなかった場合は、後ろに入力したアーツから優先して使います。

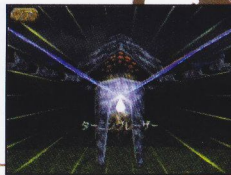
③コマンドの確認

コマンド入力の画面で△ボタンを押すと、それまでに覚えているアーツコマンドが表示されます。コマンドを確認するときに使いましょう。

④アーツ発動!!

アーツを使用するための条件をすべて満たしていれば、戦闘開始後にアーツを発動します。このとき、アーツコマンドの最後の攻撃が、アーツに変化することになります。

〈獣セル〉の召喚

<聖獣>の力によって吸収した<獣>を戦闘中に召喚し、様々な効果を発揮させます。<獣>の吸収も召喚も、それぞれのキャラクターごとに行うことになります。

召喚の習得方法

<聖獣>を身につけたキャラクターが、『コマンド』攻撃か『オート』攻撃による直接攻撃で<獣>モンスターを倒したときに、ある確率でその<獣>を吸収することができます。ただし、すでに吸収している<獣>モンスターを、再び吸収することはありません。

召喚の使用方法

吸収した<獣>は、MPを消費することによって、戦闘中に召喚することができます。ただし、召喚できるのは、そのキャラクターの<聖獣>が吸収している<獣>だけです。

<獣>モンスターとは

名前に"～獣"とついているモンスターのことです。最初の文字が、そのモンスターの属性を表しています。また、<獣>モンスターは<霧>の発生している町やダンジョンなどにしか現われません。

〈獣セル〉の召喚

召喚の特性

＜獣＞には、地・水・火・風・雷・光・闇の７種類の属性があり、召喚した際の特殊攻撃も同じ属性を持っています。＜聖獣＞の属性との相性で威力が増減しますので、できるだけ相性の良い＜獣＞を召喚するようにしましょう。

主人公	＜聖獣＞	相性の良い属性	相性の悪い属性
ヴァン	メータ（火属性）	火・地	水
ノア	テルマ（風属性）	風・水	地
ガラ	オズマ（雷属性）	雷・光	闇

属性	レベル効果
地	敵の防御力減少
水	敵の行動力減少
火	敵の攻撃力減少
風	敵の素早さ減少
雷	敵の賢さ減少
光	味方の異常ステータス回復およびAP上昇
闇	敵のMP減少

召喚を繰り返し使うことにより、召喚された＜獣＞の召喚LVが上がっていきます。召喚LVが上がると、その威力が増大するほか、付加効果がプラスされるようになります。

ここでは、序盤に登場する６体の<獣>モンスターと、それぞれを召喚した時に発動する特殊攻撃を紹介します。

火獣ギマード

バーニングアタック

尾を真下に向けた状態から、火炎を噴射する技を使います。己の肉体を巨大な火炎弾と化し、敵に猛烈な体当たりをします。

闇獣ナット

ヘブンシンフォニー、ヘルシンフォニー

巨大な目玉から発する超音波により、敵を混乱させたり(ヘヴンシンフォニー)、時には死滅させたり(ヘルシンフォニー)します。

雷獣シーダー

ターニングレーザー

雷撃を極限までためて、一挙に放出する技です。しかし、あまりの力に照準が保てず、周囲にまで攻撃が分散してしまいます。

水獣ギザム

バブルクラッシュ

大気中にある水の元素と毒素を無数の巨大な泡に変化させます。それを敵の周りで破裂させ、強力な毒攻撃を敵に加えます。

光獣ヴェーラ

ミスティック・ケア

眩い光の中から出現し、敵の視覚を撹乱、その隙に体内に貯えられた光の力を球状に吐き、目標の体力を回復させます。

火獣ゼノール

ヴァーチカルハンマー

全身に炎を燃え上がらせ、敵の頭上から猛スピードで垂直降下する攻撃です。地面に激突すると、周囲を焼き払う爆炎をあげます。

戦闘中に敵の攻撃を受けると、行動不能に陥ったり、攻撃・防御力が低下したりすることがあります。異常ステータスはアイテム等で回復できますので、持っている場合は早めに対処するようにしましょう。

異常ステータスの種類

毒

毎ターンHPが最大値の5%ずつ減り、攻撃・防御力が少し減少。HPの減少は、1以下には下がらない。

猛毒

毎ターンHPが最大値の10%ずつ減り、攻撃・防御力が激しく減少。HPの減少は、1以下には下がらない。

マヒ

数ターン、もしくは攻撃を受けるまで行動不能。

カビ

『右手』、『左手』、『足』の3箇所それぞれに発生する。『カビ』になった部位での通常攻撃が不能になる。

のろい

『召喚』が使用不能になる。攻撃を受けやすくなる。

石化

ダメージを受けなくなるが、行動不能。『よろずの薬』を使って回復しない限り、『戦闘不能』と変わらない。

VANN

ヴァン―辺境でたくましく生きる少年

防壁により<霧>の恐怖から逃れた辺境の村、『リム・エルム』で、父親と妹の3人で暮らす少年。正義感が強く、いつか自分が<霧>の正体を突き止め、<霧>をこの世から無くしたいと考えていた。<聖獣>『メータ』との運命的な出会いをきっかけに、村を後にし冒険の旅に出る。

【データ】
- 身長152cm●体重48kg
- みのり月7日生まれ(14歳)
- 好きなこと／村の創世樹のそばにいること
- 嫌いなこと／困っている人を見捨てること
- 尊敬する人／父親、トッド
- 好きな食べもの／よく焼いた肉

特徴（とくちょう）
FEATURES

攻守ともにバランスがとれており、パラメータも平均的に成長します。唯一弱点と呼べるものがあるとすれば、<聖獣>の属性が『火』なので、『水』属性の召喚技が苦手です。

属性
火

得意な武器
ナイフ
剣
ナックル

アーツ
ARTS

VANN TACKLE ヴァンタックル

↓ → ?

左肩からのタックルで大ダメージを与える。

VANN POWER BROW ヴァンパワーブロー

← ? ↓

両腕による打撃を同時にくりだして攻撃する。

VANN PK COMBO ヴァンPKコンボ

↓ ? ↑ ?

連続技で敵を攻撃する、コンビネーション技。

【データ】

●身長143cm●体重 34kg
●こはく月11日生まれ(12歳)
●好きなこと/悪いやつをぎゃふんすること
●嫌いなこと/さびしいこと、ひとりぼっちになること
●尊敬する人/テルマ
●好きな食べもの/回復キノコ

NOAH

ノア―狼に育てられた少女

奇跡的に<霧>から隔離された『ふきだまりの洞窟』で、狼に育てられた少女。そのために言葉がうまく話せないが、かわりに生まれついての直感と善悪を見抜く力がある。とても好奇心旺盛で明るい性格だが、ひとりになることを極度に嫌うさびしがりやでもある。

特徴 とくちょう FEATURES

行動力と素早さに優れたノアは連続攻撃を得意としますが、身軽な反面、体力と上防御力に若干の不安があります。3人の中では唯一左利きのキャラクターです。

属性
風

得意な武器
ツメ
トンファー
―

アーツ ARTS

LIZARD TAIL
りざーどている

後方回転で蹴り上げるサマーソルトキック。

BEAST FANG
びーすとふぁんぐ

前方回転の遠心力を利用した、あびせげり。

MIRAGE LANCER
みらーじゅらんさー

打撃からハイキックへつながる連続攻撃。

GHARA

ガラ— 誇り高きバイロン僧

鍛錬により自らの肉体と精神を鍛えることを信条とする、バイロン教の僧兵。幼いときに＜霧＞の災害によって両親を失ったため＜獣＞に頼ることを否定し＜獣＞そのものを嫌っている。わずか17歳にして大禅師の称号を得たが、決して浮かれることなく修行にはげむ、まじめな性格である。

【データ】

●身長178cm　●体重82kg
●あおば月21日生まれ（18歳）
●好きなこと／精神の鍛錬、バイロン僧術
●嫌いなこと／あらゆる＜獣＞、ずるいこと
●尊敬する人／ゾッブ
●好きな食べもの／精進料理

特徴 とくちょう FEATURES

鍛え上げられた肉体から繰り出す攻撃力は、3人の中では最強です。その反面行動力、素早さが低く、アーツを組み立てるのが一番困難なキャラクターでもあります。

属性

雷

得意な武器

クラブ

メイス

—

アーツ ARTS

YAKUSHITU SYOUHA

躍膝昇破

↓ ↑ ?

跳躍した勢いで、強烈な蹴りをくらわす。

NERIKEN

捻裏拳

? → ←

回転するときに生じる遠心力を利用した裏拳。

SYOUSOKU RENKYAKUSYUH

昇側連脚蹴

? ↓ ↑ ?

下段から上段へ素早く蹴り上げる、連続攻撃。

MAY

メイ—辺境に咲く一輪の花

リム・エルムで生まれ育った心やさしい少女で、ヴァンの幼なじみ。ヴァンに対して恋心を抱いているが、その気持ちを伝えられずにいる。見た目はおとなしそうだが、いざというときには気丈に振る舞えるだけの芯の強さを持ち合わせている。

【データ】
●身長154cm●体重ひ・み・つ
●はるか月4日生まれ(15歳)
●好きなこと／お裁縫、お料理
●嫌いなこと／「さよなら」をいうこと
●尊敬する人／お父さんのリブロ
●好きな食べもの／手作りのお菓子

SONGHI

ソンギ—ガラのライバル

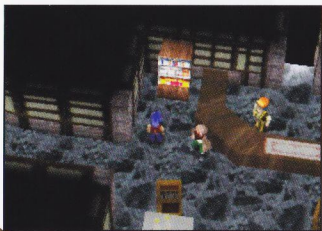
ガラ同様、孤児としてバイロン寺院で育った僧兵。高慢で自尊心が強く、自分よりも頭角を現してきたガラに対して、歪んだライバル意識を抱くようになる。力こそがすべてだと信じており、勝つためには手段を選ばない。

【データ】

- 身長180cm●体重83kg
- ほかげ月7日生まれ(19歳)
- 好きなこと/ただ勝利あるのみ
- 嫌いなこと/(そんなことはありえないが)敗北
- 尊敬する人/いない(あえていえば)自分
- 好きな食べもの/レアステーキ

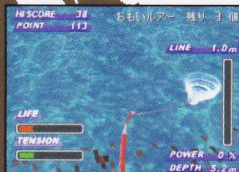
NPCについて

冒険の途中、物語に深く関わる個性的なNPCがたくさん登場します。特に、ノアの育ての親でもあるテルマは、戦闘にも参加してくれます。自分では操作することができませんが、体力を回復してくれたり敵と戦ってくれたりする、とても心強い味方なのです。

ゲーム中には様々なミニゲームが用意されています。ここでは、その一部を紹介しましょう。それぞれの操作方法は、ミニゲームの最中に△ボタンを押すと見ることができます。

スロットマシン

コイン1枚を100Gで購入して遊んでください。回転する3つのリールを1つずつ止め、同じ絵柄がそろえば、揃った絵柄に応じてコインを獲得できます。また、特定の絵柄をそろえると、最大で3000枚のコインが獲得できるボーナスゲームとなります。獲得したコインは、景品と交換することができます。

釣りゲーム

ある場所で竿とルアーを入手すると、フィールドのどこかにある釣り場で釣りをできるようになります。釣り場では、釣り上げた魚の種類や重さに応じてポイントを獲得し、得たポイントはアイテムなどと交換することができます。

レガイアの世界を旅するうえで、知っていると役に立つ冒険のヒントを、いくつかお教えしておきましょう。

『コマンド』攻撃でアーツを覚えよう

始めのうちは、戦闘では必ず『コマンド』攻撃で戦い、できるだけアーツを覚えましょう。また、レベルが上がって入力できるコマンド数が増えたときも、『コマンド』攻撃を行い、新しいアーツを探してみましょう。

アーツを連続でつなげてみよう

アーツコマンドは、連続して入力することができます。このとき、コマンドを短くできる方法があるらしいのです。連続させるコマンドの、つなぐ部分に注目してみましょう。

迷わないように立て札をチェック

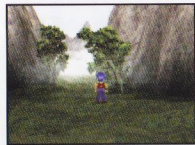
フィールドのあちこちに、道案内をしてくれる立て札が立っています。次の目的地へと向かう途中で立て札を見つけたときは、必ず読んでみましょう。立て札の前にたって◎ボタンを押せば、読むことができます。

冒険のヒント

アクセサリーで特殊能力を身につけよう

アクセサリーには、スキルという特別な力が付加されています。通常、キャラクターには特殊能力の差はありませんが、アクセサリーを身につけることで様々な特性を発揮するようになるのです。上手にスキルを組み合わせて、独自のキャラクターをつくってください。

<獣>の召喚LVを上げておこう

使えば使うほど、<獣>の召喚LVは上がっていきます。LVが上がるほど威力が増すうえに、付加効果も発揮するようになりますので、ボスキャラとの戦いではとても心強い味方となります。戦闘では『オート』ばかり使わずに、できるだけ『召喚』も使うようにしましょう。

すべての準備ができてから先へ進もう

ゲーム中、特定のイベントが終了すると入れなくなってしまうマップが、いくつか存在します。もちろん、それが理由でクリアできなくなることはありません。ただ、あまり先を急がずに、隅々まで見てまわったりしたほうがいいかもしれません。

記憶の像を見つけたら、必ずセーブ

野外フィールドではどこでもセーブができるのですが、町やダンジョンの中では、記憶の像のあるところでないとセーブできません。逆に言えば、記憶の像は冒険の節目となる場所に設置されているのです。一見、無意味な場所にあるように思える記憶の像も、何かの予兆であると考えるべきです。万全の準備をして先に進むことを心がけましょう。

ザランの本職は宝石職人。思いがけないものを加工してくれるかも…

星の真珠の行方は？

冒険を進めていくと、星の真珠というアイテムが必要になります。星の真珠は、ジェレミの町の宝石職人に売られたようですが、その宝石職人は別の問題で悩んでいます。まずは、悩みを解決してあげましょう。

周囲をよく観察してみよう

物語の終盤になると、少しばかり手の込んだトラップも登場してきます。行き詰まったと思った場合は、周囲の絵や音に注目してください。うまくいかないところでは、きっと何か様子の変わっているものが見つかるはずです。

主人公達には、それぞれに得意とする武器の系統があり、武器を装備することで攻撃力や敵に与えるダメージ量が変化します。防具を装備することにより、上段防御力または下段防御力の数値が変化して、敵の攻撃を軽減できます。

名前	系統	得意キャラ	攻撃力	値段
コモンナイフ	ナイフ	ヴァン	6	180
バトルナイフ	ナイフ	ヴァン	18	1200
ショートソード	剣	ヴァン	24	2700
ネイルグローブ	ツメ	ノア	6	160
クリムゾンネイル	ツメ	ノア	16	980
コモンクラブ	クラブ	ガラ	15	860
(ヴァン)ナックル	ナックル	ヴァン	11	500
(ノア)トンファー	トンファー	ノア	9	600
(ガラ)メイス	メイス	ガラ	38	5200

名前	キャラ	装備	上段防御力	下段防御力	値段
戦士の印	ヴァン	頭	6	—	240
強者の印	ヴァン	頭	15	—	940
守りの髪飾り	ノア	頭	7	—	320
深緑の髪飾り	ノア	頭	16	—	1000
武力の耳飾り	ガラ	頭	14	—	780
狩人の服	ヴァン	体	8	7	900
救世主の服	ヴァン	体	16	15	1800
戦いの衣	ノア	体	10	9	1100
深緑の衣	ノア	体	19	18	2800
武力の大鎧	ガラ	体	16	17	2100
戦士の脚鋼	ヴァン	足	—	7	420
強者の脚鋼	ヴァン	足	—	14	1400
瞬きのシューズ	ノア	足	—	8	560
疾風のシューズ	ノア	足	—	17	1900
武力の鋼靴	ガラ	足	—	14	1300

アクセサリー

アクセサリーの種類により、装備して得られる特殊効果は様々です。アクセサリーは、基本的にお店で購入できますが、中には宝箱に隠されていたりするものもあります。冒険の途中でアクセサリーを見つけたら、ぜひ手に入れるようにしましょう。

名前	装備効果	値段
メイのペンダント	最大HPが10%上昇	—
命中の首飾り	敵への攻撃命中率が上昇	1200
防御の首飾り	敵からの攻撃ガード率が上昇	1200
解毒の護り	敵の『毒』攻撃をすべて無効にする	800
守護の紅玉	上防御力が20%上昇	2500
守護の蒼玉	下防御力が20%上昇	2500
闘気の指輪	APの増加量が10%上昇	12000
金の羅針盤	味方の先制攻撃確率アップ	3000
銀の羅針盤	敵の先制攻撃確率ダウン	3000
蒼白の書	召喚技獲得確率が上昇	5000

アイテムには、HPを回復したり、自分のステータスを上げ戦闘を有利にする効果があったりと、様々な種類が存在します。主に、『戦闘画面』、『ステータス画面』、『フィールド画面』それぞれの状況で使用する3タイプがあります。

名前	効果	値段
回復の葉	味方1人のHPを200回復	100
回復の大花	味方全員のHPを200回復	600
知恵の葉	味方1人のMPを50回復	1000
毒草丸	戦闘中の『毒』状態を回復	40
よろずの薬	『気絶』以外の状態を回復	300
不死鳥の薬	『気絶』状態を回復	1600
光の扉	ダンジョンから脱出する	200
風の扉	行ったことのある町へワープする(フィールド専用)	200
怒髪丸	その戦闘中、常に行動ゲージがのびた状態になる	2000

スタッフリスト

監督・演出　小林和弘(PROKION)
原作・脚本　柴尾英令
ゲームデザイン
　原案　PROKION STAFF
　バトルシステム　Nori(PROKION)
　ミニゲーム　稲葉和茂(PROKION)
　　RORENN(PROKION)
グラフィックデザイン
　キャラクターデザイン　有沢夏巳(PROKION)
　　宮脇和浩(PROKION)
　　小川武豊(CONTRAIL)
　　大谷武史(CONTRAIL)
　マップ・BGデザイン　桑園琢也(PROKION)
　　稲葉和茂(PROKION)
　　MIYA(PROKION)
　　高橋好則
　　平松有美(CONTRAIL)
　　伊藤さなえ(CONTRAIL)
　　小川武豊(CONTRAIL)
プログラム
　システムプログラム　横田義弘(PROKION)
　メインプログラム　菊地正彦(PROKION)
　バトルプログラム　渡辺紀之(PROKION)
　イベントプログラム　食見武紀2(CONTRAIL)
　　二位真裕(CONTRAIL)
　　岩船正一(CONTRAIL)
　　斎藤　一(SCEI)
ミュージックコーディネート
　　福岡知彦(ROBIN　discs)

ミュージックコンポーズ
　　大島ミチル
　　田中公平(カーラのテーマ)
ミュージックアレンジ・プログラム
　　山崎耕一(SCEI)
サウンドプロデュース
　　藤澤孝史(SCEI)
サウンドディレクション
　　山崎耕一(SCEI)
サウンドエフェクト
　　神保大介(楽音舎)
　　藪田康昭(SCEI)
　　大島香織(SCEI)
　　高田征典(SCEI)
　　関　正道(SCEI)
　　足立賢明(SCEI)
　　緒方　優(SCEI)
　　村山光圀(SCEI)
　　三宅大輔(SCEI)
キャスト
　ヴァン　高木　渉
　ノア　菅原祥子
　ガラ　山野井　仁
　ソンギ　長嶝高士
　　千葉一伸
　　江崎祥子
　　小杉十郎太
　　Barry Gjerde
キャスティングコーディネート
　　河越美帆 (東北新社)

CGムービー制作
株式会社ラファエルデジット＆スタジオ
猪原健夫
久保田智之
渡辺　敦
パブリシティCG制作
大谷武史（CONTRAIL）
徳永　功（CONTRAIL）
株式会社ラファエルデジット＆スタジオ
ムービー演出・イメージボード
有沢夏巳（PROKION）
テクニカルサポート
平松修治（SCEI）
小林純一（SCEI）
福井　智（SCEI）
吉沢康晴（SCEI）
デバッグ
村松孝晃
本村健太郎
渋谷寛樹
大窪恵美
晴山賢太郎
有馬紗弓
酒井敦史
石川宏史
小神野　徹
SCEI　QAチーム
スペシャルサンクス
佐久田祐子（PROKION）
熊谷武洋
矢田由美
鄭　在夏
プロモーション
佐伯雅司（SCEI）
小室　吏（SCEI）
ステハニー☆林（SCEI）
内藤明日香（SCEI）
セールスプロモーション
増山　直史（SCEI）
パッケージデザイン
阿部英一
森　栄二郎（SCEI）
鈴木宏枝（SMC）
解説書制作
株式会社　キャラメル・ママ

スーパーバイザー
宮田敏幸（SCEI）
長崎行雄（SCEI）
アシスタントプロデューサー
塚谷和規（CONTRAIL）
プロデューサー
金子孝弘（CONTRAIL）
エグゼクティブプロデューサー
佐藤　明（SCEI）

ゲーム制作　有限会社プロキオン
プロデュース　株式会社コントレイル
製作・著作　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

スタッフリスト

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SCPS 10059